

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

Общеуниверситетская кафедра физического воспитания и спорта

**ОРГАНИЗАЦИЯ И СУДЕЙСТВО
СОРЕВНОВАНИЙ ПО ГАНДБОЛУ**

Методическое пособие

Казань - 2015

Организация и судейство соревнований по гандболу:
Методическое пособие/Авт.-сост., А.Г. Коржева, А.П. Григорьев,
С.А. Блохин В.Э. Лихачев, Казань: К(П)ФУ, 2015. 50 с.

УДК: 612.63/66 (075.83)

Данное методическое пособие освещает в доступной форме вопросы организации соревнований, содержит пояснения к правилам игры в гандбол, включает правила ведения протокола.

Работа представляет практический интерес для тренеров, преподавателей ВУЗов, ССУЗов, учителей физической культуры.

Рецензенты: Доцент Общеуниверситетской кафедры физического воспитания и спорта, к.п.н. Г.И. Пасмуров
Доцент кафедры теории и методики спортивных игр
ПГАФКСиТ, к.п.н. Э.Л. Можяев

Авторы-составители:

**Преподаватель общеуниверситетской кафедры физического
воспитания и спорта КФУ**

А.Г. Коржева

**Старший преподаватель общеуниверситетской кафедры физического
воспитания и спорта КФУ**

В.Э. Лихачев

**Старший преподаватель общеуниверситетской кафедры физического
воспитания и спорта КФУ**

А.П. Григорьев

Доцент кафедры физического воспитания и спорта

КНИТУ-КАИ им. А.Н.Туполева С.А. Блохин

Методическое пособие

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Часть 1. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ	5
Часть 2. КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ ИГРЫ В ГАНДБОЛ	11
Пояснение к правилу 1. Игровая площадка	11
Пояснение к правилу 2. Время игры, финальная сирена, тайм-аут	14
Пояснение к правилу 3. Игровой мяч	17
Пояснение к правилу 4. Команда, замены игроков, форма игроков	17
Пояснение к правилу 5. Вратарь	20
Пояснение к правилу 6. Вратарская площадка	20
Пояснение к правилу 7. Игра мячом, пассивная игра	22
Пояснение к правилу 8. Нарушение правил игры и неспортивное поведение ..	24
Пояснение к правилу 9. Взятие ворот	29
Пояснение к правилу 10. Бросок мяча с центра поля (начальный бросок)	30
Пояснение к правилу 11. Бросок мяча из-за боковой линии (аут)	30
Пояснение к правилу 12. Бросок вратаря от ворот	31
Пояснение к правилу 13. Свободный бросок	32
Пояснение к правилу 14. 7-метровый штрафной бросок	32
Пояснение к правилу 15. Общие указания по выполнению бросков	35
Пояснение к правилу 16. Наказание нарушителей	35
Пояснение к правилу 17. Судьи	39
Пояснение к правилу 18. Секретарь игры и секундометрист	43
УКАЗАНИЯ ПО ЗАПОЛНЕНИЮ ПРОТОКОЛА	44
СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ	47
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА	50

ВВЕДЕНИЕ

Гандбол является одним из популярнейших видов спорта. С каждым годом растёт количество соревнований, поднимается их рейтинг, повышаются требования к культуре проведения игр.

Данное методическое пособие освещает в доступной форме вопросы организации соревнований, содержит пояснения к правилам игры в гандбол, включает правила ведения протокола. За основу издания взяты: «Гандбол. Правила игры», введённые в действие Международной федерацией гандбола 1 июля 2010 г.

Пособие адресовано начинающим судьям, слушателям групп спортивного совершенствования, студентам дневного и заочного отделений.

Данные правила не могут охватить все нюансы игры, так как в её процессе происходит много неожиданных игровых ситуаций. Поэтому и начинающий судья, и уже имеющий определенную судейскую категорию должны чётко понимать и знать, что стоит за каждым правилом игры. Из всех игровых видов спорта гандбол является самым контактным, в процессе игры происходят столкновения, удары, подножки, захваты и т.д. Перед судьями стоит очень важная задача: быстро, чётко, точно и справедливо оценить игровую ситуацию. Каждый, кто хочет стать судьёй, должен упорно работать над знанием и пониманием правил, чтобы правильно применять их в игре, не зависимо от количества игровых ситуаций. На каждую игру назначаются два судьи, поэтому от их взаимодействий, взаимопонимания, выбора правильной позиции, чёткого определения ситуации и принятия правильного решения будет зависеть исход встречи.

Часть 1 ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования по гандболу, проводимые в вузе, помимо возникновения мотивации у студентов, способствуют развитию волевых качеств - смелости, решительности, настойчивости, инициативности. Четкая организация соревнований, строгая регламентация и соблюдение правил игры воспитывают организованность и собранность, приучают к дисциплине. Результаты соревнований являются важным критерием оценки учебного процесса в группах спортивного совершенствования и сборной вуза. Все соревнования можно условно подразделить на *официальные и неофициальные*.

Официальные (календарные) соревнования определяются единым календарным планом спортивных мероприятий и проводятся согласно утверждённому положению. К официальным соревнованиям относятся первенства (зоны), чемпионаты, кубки, официальные турниры.

Каждое официальное соревнование имеет важное значение, например, чемпионаты позволяют объективно определить и оценить квалификацию команд. Соревнования, на Кубок проводятся для привлечения большего количества команд и выявления в короткие сроки победителя.

Турниры, в том числе международные, проходят в течение нескольких дней. При этом преследуются особые цели:

- 1) проверка уровня подготовки команд;
- 2) отбор в сборные команды;
- 3) развитие дружеских отношений между студенческой молодёжью.

Основным документом при проведении соревнования является составленное заранее положение о соревновании, которое утверждается, как правило, проводящей вышестоящей организацией. Положение о соревновании - основной юридический документ, определяющий порядок, организацию и условия проведения соревнования.

Участвующие команды должны заранее получить положение, чтобы

иметь достаточно времени для подготовки.

В положении должны быть отражены следующие пункты:

1. Цель и задачи соревнований.
2. Организаторы соревнований.
3. Сроки и условия проведения соревнований.
4. Участники соревнований.
5. Система розыгрыша.
6. Система определения занятых мест.
7. Форма и сроки подачи заявок.
8. Награждение.

В практике игровых видов спорта применяются 3 основных системы розыгрыша:

- 1) круговая система;
- 2) система с выбыванием;
- 3) комбинированная система.

При проведении соревнований составляется календарь. Его можно составить несколькими способами:

- 1) установить по заявкам количество команд;
- 2) определить количество календарных дней, необходимых для проведения соревнований: при четном количестве команд число календарных дней будет на единицу меньше, при нечётном - равно числу участвующих команд;
- 3) определить турнирную таблицу, по которой будет составляться календарь игр;
- 4) провести жеребьёвку команд.
- 5) жеребьёвка команд, основная цель которой - присвоить определённые номера, даёт возможность, применяя различные схемы, составить календарь игр. Жеребьёвка может быть общей, т.е. одновременной для всех команд, или с рассеиванием, которая даёт возможность сформировать подгруппы, примерно равные по силам.

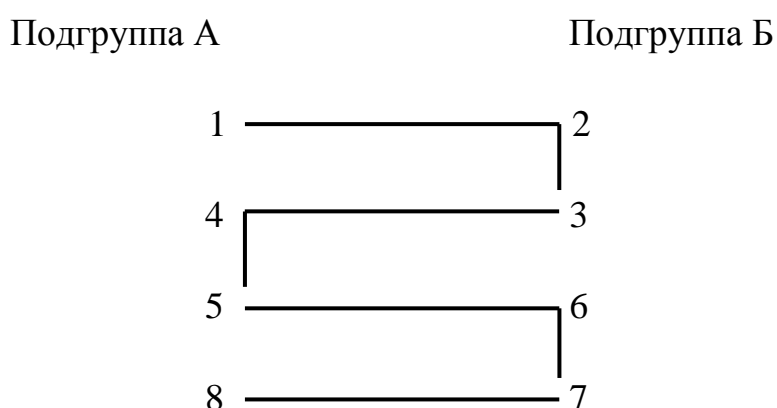
6) используются два способа «рассеивания» команд: *жеребий* и *«змейка»*. Основанием для «рассеивания» команд служат результаты, показанные командами в предыдущих или предварительных соревнованиях.

7) жеребьёвка команд, основная цель которой - присвоить определённые номера, даёт возможность, применяя различные схемы, составить календарь игр. Жеребьёвка может быть общей, т.е. одновременной для всех команд, или с рассеиванием, которая даёт возможность сформировать подгруппы, примерно равные по силам.

8) используются два способа «рассеивания» команд: *жеребий* и *«змейка»*. Основанием для «рассеивания» команд служат результаты, показанные командами в предыдущих или предварительных соревнованиях.

9) при рассеивании *по жребию берётся* то число команд, которое соответствует количеству подгрупп, и между ними проводится жеребьёвка для распределения по подгруппам.

10) при «рассеивании» способом *«змейка»* первоначально командам присваиваются номера в соответствии с занятым на предыдущих соревнованиях местом; затем эти команды распределяются по подгруппам. Принцип «рассеивания» змейкой восьми команд на 2 подгруппы



Календарь игр по круговой системе можно составлять двумя способами:

Первый способ. К общему количеству команд, принимающих участие в соревнованиях, подбирается ближайшее наименьшее нечётное число, и соответственно ему наносятся вертикальные линии. Например, если количество

команд равно 6, то чертят 5 вертикальных линий. Затем под ними и над ними, начиная снизу, слева направо записываются в последовательном порядке через одну линию номера команд. От них по обе стороны вертикальных линий против часовой стрелки делают запись номеров участвующих команд, причём от номера под вертикальной чертой - в возрастающем, а от номера над вертикальной чертой – в убывающем порядке. После заполнения всех граф составляют расписание игр, для чего попарно соединяют номера, стоящие соответственно по обе стороны вертикальной линии.

Цифры, расположенные по одну и по другую сторону каждой линии, образуют между собой игровые пары. Цифры с правой стороны обозначают команды, играющие на своём поле, с левой - на поле противника, над линиями - на поле противника, под линиями - на своём поле.

Каждая вертикальная линия соответствует одному дню соревнований.

Календарь игр для 5 и 6 команд

	6		4		6		5		6	
4		3		5		4		1		5
5		2		1		3		2		4
	1		6		2		6		3	

1-й день:	2-й день:	3-й день:	4-й день:	5-й день:
1 - 6	6 - 4	2 - 6	6 - 5	3 - 6
2 - 5	5 - 3	3 - 1	1 - 4	4 - 2
3 - 4	1 - 2	4 - 5	2 - 3	5 - 1

При нечётном количестве команд стоящие под или над вертикальными линиями цифры указывают команду, не играющую в данный день.

Второй способ применяется тогда, когда соревнования устраиваются в одном месте, и смена полей не играет никакой роли. Первый номер остаётся на месте, а остальные передвигаются справа налево.

Таблица 1

Способ жеребьёвки для 6 команд

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1 - 6	1 - 5	1 - 4	1 - 3	1 - 2
2 - 5	6 - 4	5 - 3	4 - 2	3 - 6
3 - 4	2 - 3	6 - 2	5 - 6	4 - 5

Таблица 2

Способ жеребьёвки для 7 команд

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день
1 - 0	1 - 7	1 - 6	1 - 5	1 - 4	1 - 3	1 - 2
2 - 7	0 - 6	7 - 5	6 - 4	5 - 3	4 - 2	3 - 0
3 - 6	2 - 5	0 - 4	7 - 3	6 - 2	5 - 0	4 - 7
4 - 5	3 - 4	2 - 3	0 - 2	7 - 0	6 - 7	5 - 6

Каждое передвижение номеров даёт расписание одного календарного дня.

Система розыгрыша соревнований с выбыванием. Основной принцип заключается в том, что проигравшая команда из соревнования выбывает, Он применяется. Тогда, когда соревнования необходимо провести в короткие сроки. При большом количестве участвующих команд. Эта система имеет существенный недостаток: она не позволяет определить все места, занятые участвующими командами, Для определения числа команд, участвующих в первом туре, пользуются формулой:

$K, =(K — 2^n) 2$, где K - количество участвующих команд, n - степень числа 2, при которой получается ближайшее наименьшее число к количеству команд.

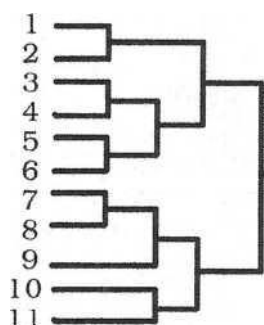
Например, в соревнованиях участвуют 10 команд. Ближайшее число 2 в степени n будет $2^3=8$. Подставляем в формулу:

$K(10-8) 2 = 4$, значит, в первом туре будут играть 4 команды, а остальные 6 команд начнут соревнования со второго тура. В этом случае в 1-м туре

играют средние номера (4, 5, 6, 7). Если общее число команд чётное, то от игр в первом туре освобождается равное количество команд, номера которых в таблице находятся сверху и снизу. При нечётном количестве команд, от игры в первом туре освобождается снизу на одну команду больше (номер этой команды находится в таблице снизу).

Например, в соревнованиях участвуют 11, команд.

$K(11 - 8) : 2 = 6$, в первом туре играют 6 команд. 5 номеров команд (два первых сверху и три последних снизу) выступают во втором туре.



Чтобы уменьшить фактор случайности и исключить возможность встреч в первом туре сильнейших команд, практикуют их рассеивание.

Третий способ. Комбинированная или смешанная система проведения соревнований состоит из подсистем - круговой и системы с выбыванием. В этом случае одна часть соревнований проводится по круговой системе, вторая - с выбыванием. Такая комбинация позволяет, с одной стороны, уменьшить влияние фактора случайности, с другой - провести соревнование в короткий срок при достаточно большом количестве команд.

Часть 2 КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ ИГРЫ В ГАНДБОЛ

Пояснение к правилу 1

Игровая площадка

Игровая площадка имеет форму прямоугольника длиной 40 метров, шириной 20 метров. Она включает в себя

игровую зону и две вратарские площадки. Длинные ограничительные линии называются боковыми линиями, а более короткие - лицевыми. Части лицевых линий, расположенные между стойками (штангами) ворот, называются линиями ворот. Вокруг игровой площадки должна располагаться «зона безопасности» шириной не менее 1 м вдоль боковых линий и шириной не менее 2 м - вдоль лицевых линий. Все линии на игровой площадке являются составными частями тех зон площадки, границами которых они являются. Линии ворот имеют ширину 8 см, все другие линии - 5 см (рис. 1,2).

Ворота размещаются в центре обеих лицевых линий игровой площадки. Они должны быть прочно прикреплены к полу. Размеры ворот: высота - 2 м, ширина - 3 м.

Стойки (штанги) ворот жёстко скрепляются между собой перекладиной. Перекладина и стойки ворот должны иметь квадратное сечение 8×8 см. Плоскости стоек, которые видны со стороны игровой площадки, должны быть окрашены поперечными полосами в два контрастных цвета. Ворота должны иметь сетку, прикреплённую к ним таким образом, чтобы мяч, заброшенный в ворота, оставался в них (рис. 2).

Перед каждым воротами находится вратарская площадка. Границей вратарской площадки является шестиметровая линия. Она наносится на игровую площадку следующим образом: непосредственно перед воротами проводится линия длиной 3 м параллельно линии ворот на расстоянии 6 м от неё. Каждый из концов проведённой 3-метровой линии соединяется с лицевой линией четвертью окружности радиусом 6 метров (измерение радиуса производится от заднего внутреннего угла внешней кромки каждой из стоек

ворот).

Линия свободного броска (9 -метровая линия) представляет собой пунктирную линию, проведённую на расстоянии 3 м от внешней стороны линии площади ворот. Размеры штрихов в данной линии, как и расстояние между штрихами, составляют 15см.

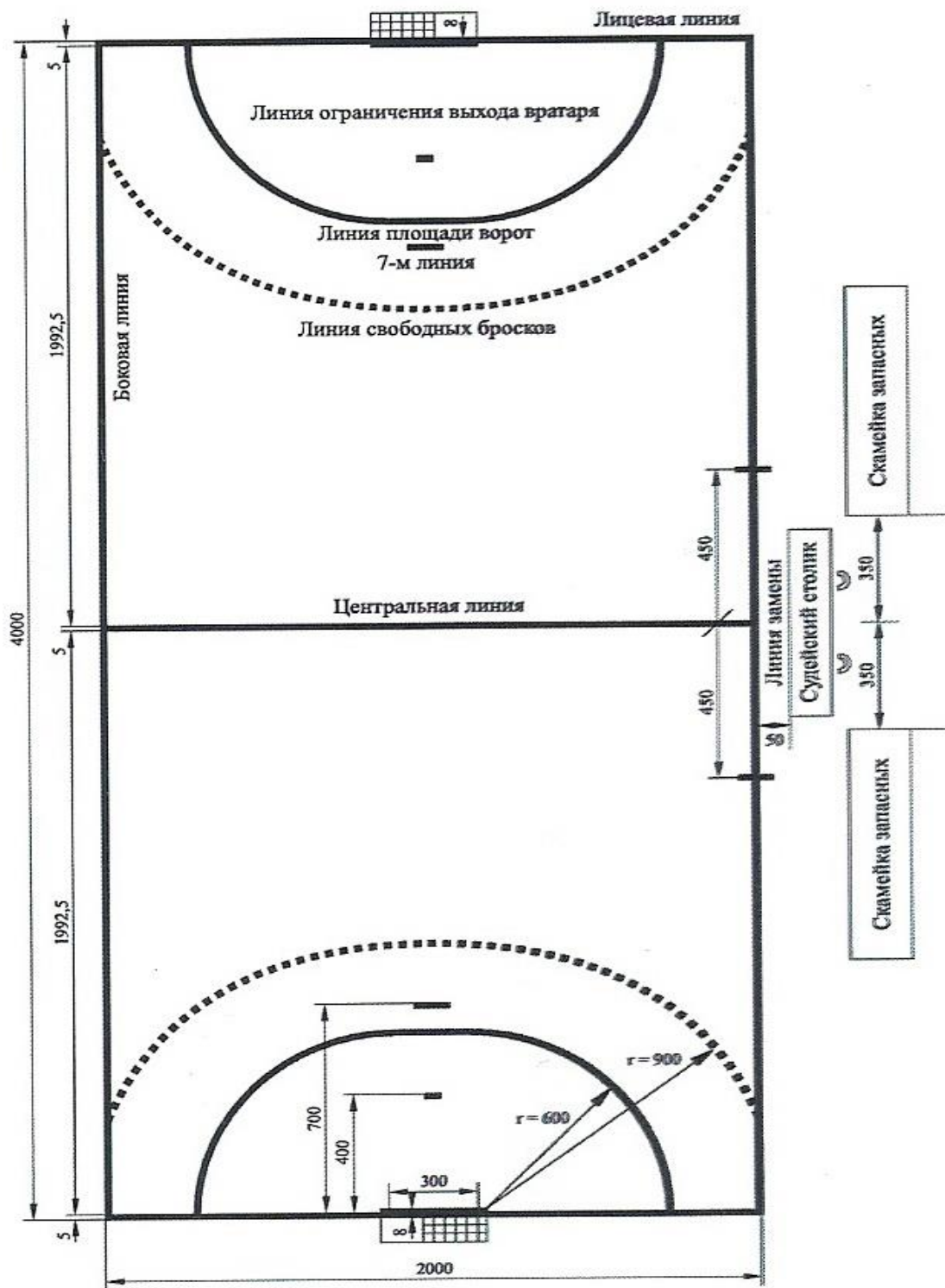


Рис. 1. Игровая площадка (размеры указаны в сантиметрах).

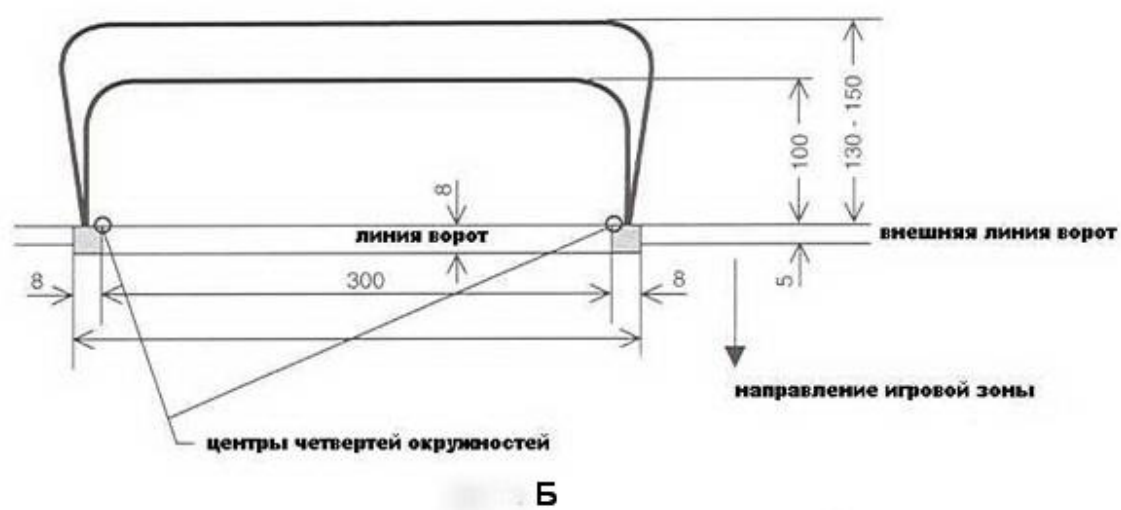
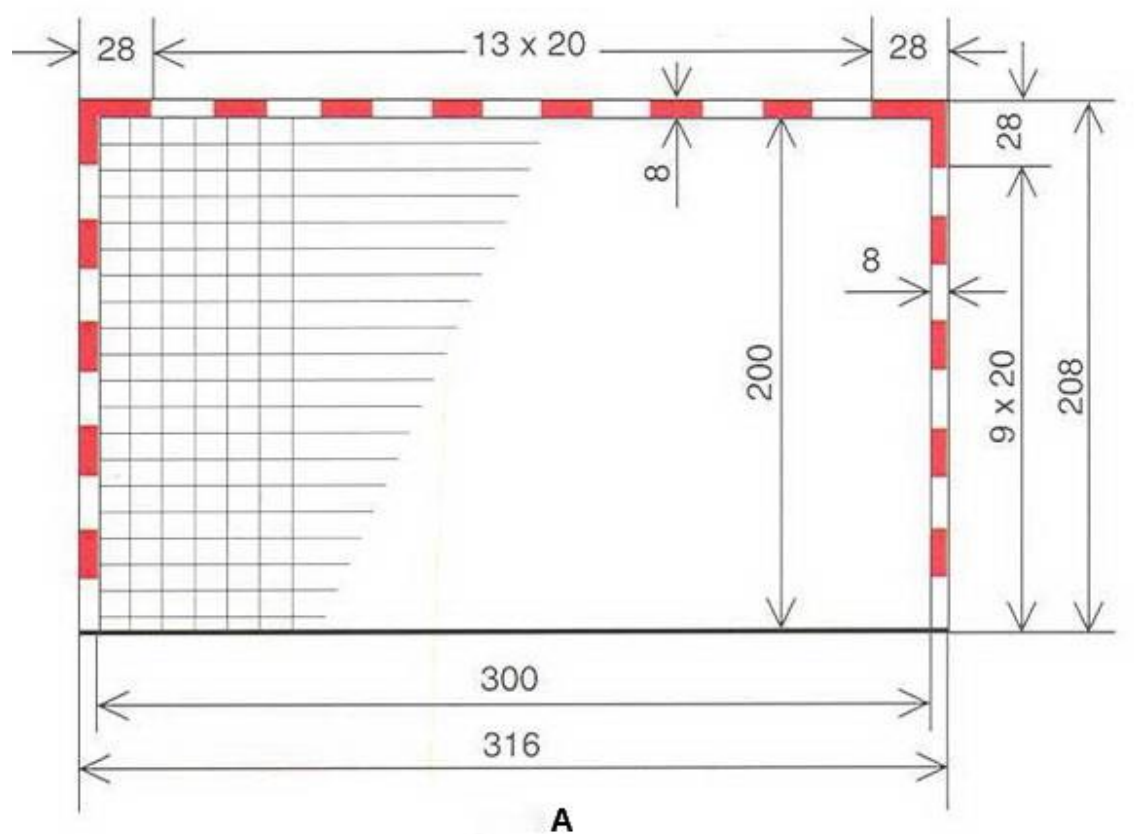


Рис. 2. Ворота: А - общий вид ворот; Б - разметка линии ворот



Рис.3. Линии и площадь замены.

Кроме того, на площадке предусмотрена разметка:

- Линия 7-метрового штрафного броска - это отрезок прямой линии длиной 1 м. Проводится параллельно линии ворот на расстоянии 7 м от неё (рис. 1).
- Линия ограничения выхода вратаря, имеющая длину 15 см, проводится параллельно линии ворот на расстоянии 4 м от неё (рис. 1).
- Средняя линия соединяет средние точки боковых линий игровой площадки (рис. 1 и 3).
- Линия замены - это участки боковых линий (для каждой команды), ограниченные с одной стороны средней линией, с другой - точками, расположенными на расстоянии 4,5 м от средней линии. В каждой из этих точек проводится линия длиной 15 см (рис. 1 и 3).

Пояснение к правилу 2

Время игры, финальная сирена, тайм-аут

Общее время игры должно быть разделено на две равные половины. Продолжительность времени игры для мужчин и женщин старше 16 лет составляет два тайма по 30 минут с 10-минутным перерывом между таймами. Отсчёт времени игры, т.е. пуск секундомера игрового времени, начинается по свистку судьи в поле. Секундометрист должен очень внимательно следить за

отсчётом времени игры и определять его с точностью до секунды. Для отсчёта общего времени игры применяются демонстрационные табло, которые должны иметь устройства для остановки и нового пуска времени игры. Независимо от наличия демонстрационного табло общее игровое время берётся по контрольному секундомеру. Окончание времени первой половины или всей игры производится по демонстрационному табло или контрольному секундомеру сиреной (если звуковой сигнал отсутствует, то по свистку секундометриста). Сигнал должен быть дан точно по окончании положенного времени первой половины или всей игры, независимо от игровой ситуации на площадке. Даже если мяч летит в ворота, секундометрист обязан дать сигнал об окончании времени игры и оповестить судей в поле о том, что время игры истекло раньше, чем мяч пересёк линию ворот. Судья жестом должен указать, что мяч не засчитан, даже если мяч оказался в воротах.

В случае, если основное время игры закончилось вничью, а выявить победителя необходимо, то после 5-минутного перерыва. Назначается первое дополнительное время игры: два тайма по 5 мин каждый, с одномоментным перерывом между таймами.

В случае, если и первое дополнительное время игры закончилось вничью, то после 5-минутного перерыва назначается второе дополнительное время игры: также два тайма по 5 минут каждый, с одномоментным перерывом между таймами. Если же по окончании и второго дополнительного времени победитель игры не определился, то решение об определении победителя принимается в соответствии с регламентом проводимых соревнований.

Финальная сирена. Отсчёт времени игры начинается по свистку судьи в поле при выполнении начального броска с центра поля и заканчивается по финальной сирене, срабатывающей автоматически на демонстрационном табло, или по сигналу судьи-секундометриста. В случае отсутствия в необходимый момент времени сигнала сирены или сигнала судьи-секундометриста, судья в поле обязан дать свисток на окончание времени игры.

Нарушение правил или неспортивное поведение, которые были

совершены до или в момент финальной сирены, должны быть наказаны судьями даже после прозвучавшей финальной сирены. Судьи в поле дают свисток на окончание времени игры только после того, как станет известен результат назначенного свободного броска или 7-метрового броска.

Если финальная сирена звучит в момент выполнения свободного или 7-метрового броска, или если *мяч* после выполнения броска находится в полёте, то исполняемый бросок должен быть повторен.

Если судьи констатируют, что секундометрист подал сигнал об окончании игры преждевременно, они обязаны оставить игроков на площадке для продолжения игры. При этом мячом должна владеть та команда, которая им владела, когда прозвучал преждевременный сигнал.

Если первый тайм игры длился дольше положенного времени, то продолжительность второго должна быть сокращена соответственно.

Тайм-аут. Судьи в поле принимают решение, когда и на сколько может быть прервано время игры.

Тайм-аут обязателен при:

- 2-минутном удалении или дисквалификации;
- предоставлении командного тайм-аута;
- свистке секундометриста или инспектора;
- при возникновении ситуации, требующей консультации между судьями.

При объявлении тайм-аута судьи подают соответствующий сигнал секундометристу на остановку времени. По окончании тайм-аута игра возобновляется всегда по свистку. Каждая команда имеет право взять по одному одноминутному «командному тайм-ауту» в каждом тайме основного времени игры, но не в дополнительное время.

Пояснение к правилу 3

Игровой мяч

Игровой мяч должен быть изготовлен из кожи или из синтетического материала, иметь круглую форму, поверхность мяча не должна быть скользкой или блестящей. Мячи для игры в гандбол должны быть следующих размеров (окружность и вес) для различных возрастных категорий:

- 58 - 60 см и 425 - 475 г (размер 3 ИГФ) - мужчины и юноши 16-ти лет и старше;
- 54 - 56 см и 325 - 375 г (размер 2 ИГФ) - женщины и девушки 14 лет и старше, юноши 12-16 лет;
- 50 - 52 см и 290 - 330 г (размер 1 ИГФ) - девушки 8 - 14 лет, юноши 8 - 12 лет.

Для каждой игры необходимо иметь, как минимум, два мяча. Судьи могут использовать в игре и более двух мячей. Запасные мячи на протяжении всей игры должны находиться на судейском столике. Необходимость использования запасного мяча определяют судьи в поле. Мяч следует ввести в игру быстро, чтобы уменьшить время перерыва в игре и избежать тайм-аута.

Пояснение к правилу 4

Команда, замены игроков, форма игроков

Команда состоит из 14 игроков. Одновременно на игровой площадке могут находиться 7 игроков, остальные являются запасными. В начале игры команда должна иметь не менее пяти игроков. В команде обязательно должен быть вратарь. Игрок, являющийся вратарём, может в любой момент стать полевым игроком, также полевой игрок может стать вратарём.

В команде могут быть максимум 4 официальных лица. Официальные лица не могут быть заменены в ходе игры. Один из них должен быть заявлен как «официальный представитель» команды, только он имеет право обратиться

к инспектору матча, секретарю или секундометристу. На протяжении игры официальное лицо не имеет права выходить на игровую площадку. Нарушение этого правила наказывается как неспортивное поведение, и после наказания игра продолжается свободным броском противоположной команды.

Игрок или официальные лица имеют право принимать участие в игре, если их фамилии внесены в протокол. Официальным лицам разрешается перемещаться в пределах «тренинговой зоны». «*Тренинговой зоной*» называется площадка непосредственно перед скамейкой запасных, а также позади нее, если в зале имеется такая возможность. Передвижения в пределах «тренинговой зоны» разрешены для руководства игры своей командой, объяснений тактических рекомендаций, оказания медицинской помощи. В принципе, только одно официальное лицо команды в любой момент времени может стоять или передвигаться вдоль скамейки. Это требование распространяется и на ситуацию, когда официальное лицо команды покидает тренинговую зону, чтобы положить «зеленую карточку» на судейский столик, т.е. запросить командный тайм-аут. Однако, официальному лицу запрещено покидать «тренинговую зону» с «зеленой карточкой» в руках, а потом, стоя у судейского столика, выжидать момент для запроса командного тайм-аута. «Официальный представитель» команды имеет право покидать «тренинговую зону» в строго определенных ситуациях, например, при острой необходимости обращения к секундометристу или секретарю игры.

Если игрок, не имеющий права участвовать в игре, вышел на игровую площадку, то он дисквалифицируется, а команда соперников имеет право на свободный бросок.

Замены игроков могут происходить без ограничений и неоднократно, как только заменяемый игрок покинул площадку. Игроки всегда должны выходить на площадку и покидать её только через линию собственной зоны замены. Это требование относится также и к вратарям. Данные правила замены игроков действуют также и в ходе тайм-аута (за исключением командного тайм-аута). Игрок, совершивший неправильную замену, удаляется на 2 минуты. Игра

возобновляется свободным броском команды соперников.

Если, не имея на то права, на площадку выходит «лишний» игрок, или запасной игрок вмешивается противозаконно в игровую ситуацию из зоны замены, то они наказываются 2-минутным удалением. В результате любой полевой игрок этой команды, выбранный тренером, должен покинуть игровую площадку, а команда продолжить игру в меньшинстве. Если удалённый игрок выходит на игровую площадку до истечения двух минут, то он наказывается дополнительным удалением на 2 минуты. В результате на оставшееся время от первого штрафа игровую площадку должен покинуть ещё один полевой игрок. В этих случаях игра возобновляется свободным броском команды соперников.

Все полевые игроки должны иметь единую игровую форму, которая по цвету и дизайну должна отличаться от формы другой команды. Вратари команды должны иметь игровую форму одного цвета. Игроки, выполняющие в игре функции и полевого игрока, и вратаря, должны иметь во всех ситуациях один и тот же номер. Номера на форме игроков должны быть с 1 до 99. Размер номера на спине - высотой не менее 20 см, на груди - высотой не менее 10 см. Цвет номеров должен чётко выделяться на фоне цвета маек.

Игроки должны быть обуты в спортивную обувь. Не разрешается использовать предметы, которые могли бы быть опасными для игроков. К ним относятся защита для головы, маски для лица, браслеты, часы, кольца, предметы пирсинга, а также любые другие предметы, представляющие опасность. Разрешён пирсинг во рту и под одеждой. Пирсинг должен быть перед игрой снят или скрыт. Игроки, не выполняющие данные требования, к участию в игре не допускаются до момента устранения выявленных нарушений в экипировке.

При возникновении у игрока кровотечения, а также при наличии крови на его теле или форме, этот игрок должен покинуть площадку (через зону замены) для того, чтобы остановить кровотечение, обработать рану, удалить следы крови. Если игрок этого не выполнил, то его поведение квалифицируется как неспортивное. В случае получения одним из игроков травмы, судьи, объявив

тайм-аут, могут разрешить выйти на игровую площадку двум любым представителям данной команды (даже двум игрокам) для оказания помощи травмированному. Если для оказания помощи третьим входит официальное лицо, то оно должно быть наказано за неспортивное поведение, если же третьим оказывается игрок, то он наказывается за незаконный выход на площадку.

Пояснение к правилу 5

Вратарь

При нахождении во вратарской площадке и защите ворот вратарю разрешается касаться мяча любой частью тела, неограниченно перемещаться с мячом в руках в пределах своей вратарской площадки, не учитывая ограничений для полевых игроков. Вратарь может покидать вратарскую площадку без мяча и участвовать в игре. Также вратарю разрешено при защите ворот покидать вратарскую площадку вслед за мячом, находящимся вне его контроля, и продолжить играть им в игровой зоне.

Вратарю не разрешается при защите ворот подвергать соперника опасности, покидать вратарскую площадку контролируя мяч (с мячом в руках); находясь во вратарской площадке, нельзя касаться лежащего или катящегося по игровой зоне мяча; возвращаться с мячом в руках из игровой зоны во вратарскую площадку; при выполнении 7-метрового броска запрещается пересекать линию ограничения выхода вратаря из ворот (4- метровую линию или ее мысленное продолжение в любую сторону) до того момента, пока мяч не покинет руку игрока, выполняющего бросок.

Пояснение к правилу 6

Вратарская площадка

В спортивных залах площадь вратаря закрашивают в отличный от другой

части площадки цвет. Это говорит о том, что в данной зоне может играть только вратарь. Линия же, ограничивающая площадь вратаря, наносится той же краской, что и все остальные ограничивающие линии. Игрокам запрещается наступать и пересекать линию площади вратаря. Во вратарской площадке может находиться только вратарь.

Если полевым игроком заступил во вратарскую площадку, то это наказывается:

- свободным броском, если в зону вратаря заступил полевой игрок с мячом;
- если полевым игроком без мяча заступил во вратарскую площадку и создал тем самым себе преимущество, также назначается свободный бросок;
- 7-метровым броском, если защитник, заступив в зону вратаря, сорвал явную возможность взятия ворот.

Вход (заступ) во вратарскую площадку полевого игрока не наказывается:

- если игрок сделал заступ после передачи мяча и это не привело к потере преимущества командой соперника;
- если игрок одной из команд заступает во вратарскую площадку без мяча в руках и не создает при этом себе игрового преимущества.

В пределах вратарской площадки мяч принадлежит вратарю. Полевому игроку запрещается любое касание мяча, катящегося или лежащего во вратарской площадке. Но если мяч находится в воздухе над вратарской площадкой, то им играть можно.

Когда мяч во время игры попадает во вратарскую площадку, то вратарь броском от ворот вводит мяч в игру. Если свободный бросок назначен за нарушение правил игроком атакующей команды в зоне ворот соперника (заступ за линию, приземление с мячом во вратарской площадке при броске по воротам), то вратарь имеет право выполнить этот бросок с любой точки своей вратарской площадки по правилам выполнения броска от ворот.

Если игрок умышленно направляет мяч в собственную вратарскую площадку, то это квалифицируется следующим образом:

- гол, если мяч попадает в ворота;
- свободный бросок, если мяч остается лежать во вратарской площадке или если вратарь касается мяча и он не попадает в ворота;
- бросок из-за боковой линии, если мяч выходит за пределы игровой площадки через лицевую линию;
- игра продолжается, если мяч пересек вратарскую площадку и вернулся в игровую зону, а вратарь его не коснулся.

Пояснение к правилу 7

Игра мячом, пассивная игра

Игрок, владеющий мячом, может его бросать любым способом и в любом направлении игровой площадки, ловить мяч, останавливать, толкать или бить мяч, используя ладони открытые и закрытые (кулаки), руки, голову, корпус, бёдра и колени. Держать мяч игроку разрешается не более 3 секунд, даже если игрок лежит на площадке. С мячом в руках спортсмену разрешается делать не более трёх шагов. Игрок может выполнять многоударное ведение мяча одной рукой или попеременно двумя руками, катить мяч, неоднократно подталкивая его рукой. Поймав мяч, он должен после трех шагов или трех секунд выполнить передачу или бросок по воротам. После ловли мяча допускаются переключивание его из руки в руку, передача партнёру. При этом игрок может находиться в любом положении - стоя на коленях, сидя, лёжа, одной стопой стоя на площадке, но ему запрещено нарушать правило трех секунд. Считается, что шаг сделан, если:

- игрок, стоящий обеими ногами на полу, поднимает одну ногу и снова ставит ее на площадку или передвигает одну ногу с одного места на другое;
- игрок стоит одной ногой на площадке, ловит мяч и после этого ставит вторую ногу на площадку;
- игрок после прыжка касается площадки одной ногой, а затем на той же

ноге делает прыжок, или касается площадки другой ногой;

- игрок после прыжка касается площадки обеими ногами одновременно и после этого отрывает от площадки одну ногу и снова ставит ее на площадку или передвигает одну ногу с одного места на другое.

Игрок не нарушает правила, если он с мячом в руках падает на пол, скользит по полу, а затем поднимается на ноги. Кроме того, для овладения мячом игроку разрешается падать на мяч и брать его под контроль, а затем подниматься и продолжать с ним играть.

Считается, что ведение мяча (дриблинг) начинается в тот момент, когда игрок касается мяча любой (разрешённой) частью тела и направляет его вниз, к полу.

После того, как мяч коснется любого другого игрока, штанг или перекладины ворот, игроку вновь разрешается поймать мяч или сделать новое ведение и вновь поймать мяч.

В гандболе не разрешается касаться мяча более одного раза, прежде чем между касаниями мяч не коснется пола, ворот или другого игрока. Запрещается игрокам касаться мяча ступнёй и голенью, исключение составляет ситуация, если мяч в ногу игрока брошен соперником.

Если мяч касается судьи, который находится на игровой площадке, то игра продолжается,

Команде запрещается удерживать мяч, не предпринимая никаких атакующих действий или бросков по воротам. Это классифицируется как пассивная игра и наказывается свободным броском. Свободный бросок выполняется с того места, где находился мяч в момент пассивной игры.

Если судьи в поле определили, что командой ведётся пассивная игра, то им следует предупредить команду соответствующим жестом. Команде рекомендуется изменить методы ведения игры, т.е. активировать свои атакующие действия. Если же после этого команда продолжает вести пассивную игру, то команда наказывается свободным броском команды соперников.

В некоторых ситуациях (например, если игрок атакующей команды умышленно воздерживается от попытки использовать явную возможность взятия ворот) судьи могут назначить свободный бросок за пассивную игру и без предупредительного жеста.

Пояснения к правилу 8

Нарушения и неспортивное поведение

Этот раздел правил игры является одним из самых сложных, В нём рассматриваются как разрешённые, так и запрещённые приёмы в игре, взаимоотношения и нормы поведения игроков на площадке. Гандбол - игра атлетическая. Однако это не значит, что она должна носить грубый характер. Судьи должны внимательно следить за точным соблюдением правил игры и вести борьбу с проявлением грубости и недисциплинированности у игроков на площадке.

Во время игры, игроку *разрешается*:

- использовать открытые кисти рук для того, чтобы «снять» мяч с руки другого игрока;
- использовать согнутые в локтях руки для контакта с соперником с целью контроля за его передвижениями;
- использовать свое туловище для блокировки соперника в ходе борьбы за позицию. При этом постановка и удержание блокировки, а также освобождение от нее должно происходить в пассивной манере по отношению к сопернику.

Нарушением правил считается: если игрок вырывает или выбивает мяч из рук соперника, а также если он блокирует или отталкивает соперника руками или ногами, использует любую часть своего тела для перемещения или толчка соперника. Это включает в себя и опасные движения локтя как в статичной

позиции, так и в движении. Любые грубые толчки, удерживание соперника (за корпус или форму), напрыгивание или набегание на соперника являются нарушением и влекут за собой наказание согласно правилам. Запрещено препятствовать действиям соперника с мячом или без мяча способами, противоречащими правилам, или подвергать его опасности.

Если действия игрока направлены исключительно на соперника, а не на мяч, то это нарушение, которое должно наказываться «прогрессивно». Это означает, что кроме свободного или 7-метрового броска должно быть назначено и одно из персональных наказаний, шкала которых начинается с предупреждения и продолжается удалением на 2 мин. и дисквалификацией.

Определенные виды нарушений требуют сразу удалить игрока на 2 мин., даже если этот игрок еще не имел предупреждения. К таким нарушениям относятся те, в которых виновный игрок прибегает к опасным действиям по отношению к сопернику:

- нарушение совершено с высокой интенсивностью или против соперника, бегущего на значительной скорости;
- удерживание в течении долгого времени соперника руками или толчок соперника на пол;
- движения рук, направленные в область головы, горла и шеи;
- сильный удар в грудь или по бросающей руке соперника;
- набегание или напрыгивание на соперника на большой скорости.

Игрок, атакующий соперника способами, способными нанести тому вред для здоровья, должен быть дисквалифицирован. Особую опасность здоровью соперника представляют нарушения, совершающиеся с высокой интенсивностью, или противодействия в такие моменты, когда соперник не ожидает нарушения и поэтому не может себя защитить. Критериями принятия решений о дисквалификации являются:

- потеря контроля над телом во время бега, прыжка или выполнения броска;

- чрезвычайно агрессивные действия, направленные на какую-либо часть тела соперника, особенно в лицо, горло или шею (интенсивность физического контакта);
- безрассудное отношение, демонстрируемое виновным игроком при совершении нарушения.

Нарушение с незначительным физическим воздействием может быть очень опасным и привести к серьезной травме, если оно совершено в момент, когда игрок находится в прыжке или бежит и не готов себя защитить. В такой ситуации основанием для дисквалификации является не интенсивность физического воздействия, а потенциальная опасность, грозящая сопернику.

Аналогичный подход следует применять и в ситуации, когда вратарь выбегает из вратарской площадки с целью перехватить мяч, направленный сопернику. В таком случае вратарь несет полную ответственность за то, чтобы ситуация не оказалась опасной для здоровья соперника. Вратарь должен быть дисквалифицирован, если он:

- овладевает мячом, но при этом сталкивается с соперником;
- не дотягивается до мяча или не овладевает им, но совершает столкновение с соперником.

Если судьи уверены в одной из этих ситуаций и соперник мог бы овладеть мячом, если бы не столкнулся с вратарем, то должен быть назначен и 7-метровый бросок.

Дисквалификация за особо опасные, крайне неосторожные, умышленные или злонамеренные действия требует и подачи письменного рапорта в соответствующую инстанцию, которая уполномочена принимать решение о дальнейших мерах дисциплинарного воздействия на провинившихся игроков.

Физические или словесные выражения чувств между соперниками, которые не совместимы в спортивных играх, должны рассматриваться как проявление неспортивного поведения. Это относится как к игрокам, так и к официальным лицам команд как на игровой площадке, так и вне её.

Примерами неспортивного поведения, которые должны наказываться прогрессивно, т.е. начиная с предупреждения, являются:

- протесты против решения судей или словесные и несловесные действия с целью добиться определенного судейского решения;
- попытки раздражения соперника или своего игрока словесно или жестами, или выкрики в адрес соперника с целью отвлечь его внимание;
- препятствие выполнению формального броска соперника, не соблюдая 3-метровую дистанцию либо другим способом;
- симуляция («театр») с целью ввести судей в заблуждение относительно действий соперника или преувеличения силы воздействия, провоцируя тем самым взятие тайм-аута или незаслуженное наказание соперника;
- активное блокирование броска или передачи стопой или ногой ниже колена; однако чисто рефлекторные движения, например сведение вместе ног, наказываться не должны;
- повторный вход во вратарскую площадку по тактическим соображениям.

Определенные неспортивные действия по своей природе рассматриваются как более серьезные и заслуживают немедленного 2-минутного удаления вне зависимости от того, получал ли ранее игрок или официальное лицо команды предупреждение. К таким действиям относятся:

- громкие протесты с активной жестикуляцией или провокационное поведение;
- в ситуации, когда судейское решение принято против команды, владеющей мячом, игрок с мячом не дает сопернику сразу им овладеть, отбрасывая или прижимая мяч к полу;
- блокирование доступа к мячу, закатившемуся в зону замены.

Грубое неспортивное поведение игрока или официального лица команды на игровой площадке или за её пределами должно быть наказано дисквалификацией. Примерами грубого неспортивного поведения являются:

- демонстративный отказ вратаря отражать 7-метровый бросок;
- отбрасывание или удар мяча в демонстративной манере сразу после принятого решения судей;
- стремление к ответным действиям после нарушения правил соперником:
- умышленный бросок мяча в соперника во время остановки игры;
- игрок, выполняющий 7-метровый бросок, попадает мячом в голову вратаря, а вратарь в ходе броска не менял положения головы;
- игрок, выполняющий свободный бросок, попадает мячом в голову защитника, а защитник в ходе броска не менял положения головы.

Игрок, выполняющий 7-метровый или свободный бросок, обязан не подвергать опасности вратаря или защитника.

Под экстремальным неспортивным поведением, требующим прямой дисквалификации и письменного рапорта о случившемся в вышестоящую инстанцию, понимают оскорбительное или угрожающее действие, направленное на другого человека (судью, секундометриста/секретаря, инспектора, официальное лицо, игрока, зрителя. Действия могут быть как словесные, так и несловесные (эмоциональное выражение чувств, жесты, мимика, ругань или прямые физические контакты). Если на последней минуте матча мяч находится вне игры, а игрок или официальное лицо команды мешает или затягивает выполнение броска соперником, чтобы не допустить бросок по воротам или сорвать явную голевую возможность взятия ворот, это расценивается как экстремальное неспортивное поведение. Сюда же относятся любые незаконные вмешательства в игру (незначительное физическое воздействие, перехват передачи мяча, препятствование ловле мяча, задержка мяча), вмешательство в игру официального лица или прямым выходом на площадку или из зоны замены, или разрушение игроком явной голевой возможности при неправомерном выходе на площадку или непосредственно из зоны замены.

Пояснение к правилу 9

Взятие ворот

Гол засчитывается, если мяч полностью пересёк линию ворот, и при этом ни игрок, забросивший мяч, ни его партнёры, ни официальные лица команды не совершили нарушение правил ни до, ни во время броска. Судья у линии ворот двумя короткими свистками и жестом показывает, что гол засчитан.

Гол засчитывается, даже если игрок защищающейся команды совершает нарушение правил в момент полета мяча в ворота.

Нельзя засчитывать гол, если мяч лежит на линии ворот. Бывают ситуации, когда вратарь ловит или отбивает в воздухе мяч, который уже пересёк линию ворот. Судья должен видеть, полностью ли мяч пересёк линию ворот, и только после этого дать свисток на взятие ворот.

Мяч, заброшенный игроком в свои ворота, засчитывается команде соперников, за исключением ситуации, когда мяч попадает в ворота в результате неосторожного движения вратаря при выполнении им броска вратаря.

Гол засчитывается, если кто-то, не участвующий в игре (зритель и т.п.), препятствует попаданию мяча в ворота, а судьи убеждены, что в противном случае мяч обязательно попал бы в ворота.

Если судья, секундометрист или инспектор матча прерывают (останавливают) игру раньше, чем мяч полностью пересёк линию ворот, то гол не засчитывается.

Если судьи зафиксировали взятие ворот и уже дали свисток на выполнение начального броска, гол не может быть отменен.

Команда, забросившая в ворота команды-соперницы большее количество мячей, объявляется победителем игры. Считается, что игра закончилась вничью, если команды забросили друг другу одинаковое количество мячей или не забросили их вообще.

Пояснение к правилу 10

Начальный бросок

Перед началом игры судьи встречи проводят жеребьёвку. Команда, выигравшая жеребьёвку, выбирает право начать игру, владея мячом или имеет право на выбор ворот.

Бросок мяча с центра поля выполняется в любом направлении из центра игровой площадки (с допуском от центра до 1,5м в каждую сторону вдоль центральной линии поля). Бросок выполняется после свистка судьи в течение 3 секунд. Игрок, выполняющий начальный бросок, должен хотя бы одной ступней находиться на центральной линии поля до тех пор, пока мяч не покинет его руку. Партнерам игрока, выполняющего начальный бросок, не разрешается до свистка судьи пересекать центральную линию поля.

После каждого забитого гола игра продолжается начальным броском, который выполняет команда, пропустившая гол в свои ворота.

Перед началом второго тайма игры команды меняются воротами. В результате первый начальный бросок во втором тайме выполняет команда, не имевшая его в первом.

Пояснение к правилу 11

Бросок мяча из-за боковой линии

Бросок из-за боковой линии назначается в том случае, если мяч полностью пересекает боковую линию или полностью выходит за лицевую линию и перед этим коснулся полевого игрока защищающейся команды.

Бросок также назначается, если мяч коснулся потолка или его конструкций над игровой площадкой.

Бросок из-за боковой линии выполняется без свистка судьи той командой, игрок которой не касался мяча последним перед выходом его за пределы игровой площадки или перед касанием потолка.

Бросок из-за боковой линии выполняется с того места боковой линии,

где мяч пересёк эту линию, или с точки пересечения боковой и лицевой линий с той стороны ворот, где мяч вышел за лицевую линию. Если мяч касается потолка или его конструкций, то бросок выполняется с такой точки боковой линии, которая расположена ближе к месту касания мяча потолка или его конструкций.

При выполнении броска игрок должен стоять одной ступней на боковой линии до тех пор, пока мяч не покинет его руку. Положение ступни второй ноги – произвольное.

Игроки команды соперников должны находиться не ближе 3 м от игрока, выполняющего бросок. Данное требование не применяется, если защитники стоят непосредственно у линии вратарской площадки.

Если игрок, выполняющий боковой бросок забивает гол, то гол засчитывается.

Пояснение к правилу 12

Бросок вратаря

Бросок вратаря назначается, если:

- (i) игрок противоположной команды заступил в площадь ворот с мячом или без, нарушив правила;
- (ii) вратарь взял мяч под контроль (в руки) в площади собственных ворот или мяч лежит на полу в площади ворот;
- (iii) игрок противоположной команды коснулся мяча, который катится по полу в площади ворот;
- (iv) мяч пересек лицевую линию ворот и последним его коснулся вратарь или игрок противоположной команды.

Это означает, что во всех вышеприведенных случаях мяч находится «вне игры» и игра должна быть продолжена броском вратаря, даже если с момента назначения броска до момента его выполнения имеют место какие-либо нарушения правил игры.

Бросок вратаря выполняется вратарём без свистка судьи, из вратарской площадки, через линию площади ворот.

Бросок считается выполненным, если мяч, брошенный вратарём, пересёк линию площади ворот.

Игроки команды соперников имеют право располагаться непосредственно у линии площади ворот, но они не имеют права касаться мяча, пока он полностью не пересечет линию площади ворот.

После выполнения броска от ворот вратарь имеет право вновь коснуться мяча только после того, как мяча коснулся любой другой игрок.

Пояснение к правилу 13

Свободный бросок

Свободный бросок производится без свистка судьи с того места, где было зафиксировано нарушение. Мяч, заброшенный непосредственно со свободного броска в ворота, засчитывается. Игроку, выполняющему свободный бросок, не разрешается класть и вновь брать мяч или ударять им о площадку. Во время свободного броска игрокам противоположной команды не разрешается находиться ближе 3 м от игрока, производящего свободный бросок. Свободный бросок назначается за нарушение правил замены игроков, умышленное выбрасывание мяча за боковую или лицевую линии, пассивную игру, ошибки полевых игроков в площади вратаря и при игре мячом.

Пояснение к правилу 14

7-метровый штрафной бросок

Одним из серьёзных наказаний в гандболе является 7-метровый штрафной бросок.

7-метровый штрафной бросок назначается, если:

- игроком или официальным лицом команды соперников сорвана (в

любом месте игровой площадки) явная возможность взятия ворот;

- прозвучал посторонний свисток в момент явной голевой ситуации;
- срыв явной голевой возможности взятия ворот лицом, не

принимающим участия в игре. Аналогично это правило предусматривает и случаи «форс-мажора» - например, при внезапном отключении электроосвещения в момент окончания голевой атаки.

«Явная голевая возможность» имеет место тогда, когда игрок с мячом, контролируя свои действия, имеет возможность, выполнить бросок, находясь у линии ворот, при этом никто из соперников уже не может предотвратить бросок дозволенными методами. Или игрок с мячом, контролирующий свои действия, двигается (или выполняет ведение мяча) в контратаке и выходит один на один с вратарем, при этом вблизи нет никого из соперников, кто мог бы успеть занять место перед ним и прервать контратаку. Сюда также относятся ситуации, когда игрок еще не владеет мячом, но готов быстро его получить. При этом судьи должны быть уверены, что никто из соперников уже не сможет помешать ему получить мяч дозволенными методами.

Если игрок с мячом при нападении после недозволенного противодействия игроков защиты дальше продолжает контролировать мяч, то в данной ситуации нет необходимости назначать 7-метровый штрафной бросок. Но если становится очевидным, что нападающий потерял контроль над мячом и своим телом в результате недозволенного вмешательства защитников и утратил возможность взятия ворот, то назначается 7-метровый штрафной бросок. При назначении 7-метрового броска судьи должны взять тайм-аут в следующих ситуациях: замена вратаря; окончание встречи, а разница в счёте небольшая; игрок получил травму.

Выполняется 7-метровый бросок в течение 3 секунд после свистка судьи в поле. Игрок, который выполняет 7- метровый бросок, не имеет права касаться или переступать 7-метровую линию, опорная нога игрока может стоять не более чем в 1 метре от линии 7-метрового штрафного броска до тех пор, пока мяч не покинет руку бросающего.

После того, как выполнен 7-метровый штрафной бросок, мяч остаётся в игре тогда, когда он коснулся вратаря, штанг или перекладины ворот.

При выполнении 7-метрового броска игроки нападающей команды должны находиться за 9-метровой линией до тех пор, пока мяч не покинет руку бросающего. В противном случае назначается свободный бросок против команды, выполняющей 7-метровый бросок.

При выполнении 7-метрового броска игроки команды соперников должны находиться не только за 9-метровой линией, но и на расстоянии не менее 3м от 7-метровой линии до тех пор, пока мяч не покинет руку бросающего. В противном случае 7-метровый бросок должен быть повторен, если мяч не попадает в ворота, но персональные наказания за подобные нарушения не применяются.

Если вратарь пересёк линию ограничения выхода вратаря из ворот (4-метровую линию) раньше, чем мяч покинул руку бросающего, то 7-метровый повторяется, если мяч не попал в ворота. Персональные наказания за подобные нарушения не применяются.

Как только игрок, выполняющий 7-метровый бросок, занял позицию для броска с мячом в руках, то замена вратарей не разрешается. Любая попытка произвести замену вратарей в такой ситуации квалифицируется как неспортивное поведение.

Пояснение к правилу 15

Общие указания по выполнению бросков

Перед выполнением броска мяч должен находиться в руках (руке) игрока, выполняющего бросок, а все остальные игроки должны располагаться на местах, предусмотренных правилами. Игроки команды соперника обязаны находиться на расстоянии 3 метров от выполняющего бросок. Если эта расстановка нарушается, то судьи должны поправить игроков, а при повторном нарушении правил предупредить нарушителя жёлтой карточкой и при новом

нарушении удалить игрока. Причём следует предупредить игроков о необходимости соблюдения правильной расстановки только один раз в игре, а затем за каждым новым нарушением следует удаление игрока из игры.

При выполнении начального броска, бокового, свободного и 7-метрового бросков (за исключением броска вратаря) часть одной ноги (стопа) бросающего должна постоянно касаться игровой площадки до тех пор, пока мяч не покинет его руку. Другую ногу бросающий может неоднократно отрывать и снова опускать на площадку.

Судья даёт свисток:

- всегда при начальном броске и 7-метровом броске;
- при временной задержке игроком броска из-за боковой линии, свободного броска или броска вратаря;
- на возобновление игры после тайм-аута;
- после корректировки расположения игроков или после устного замечания или предупреждения;
- после удаления игрока на 2 минуты;
- после дисквалификации и удаления игрока до конца игры.

После свистка судьи игрок должен выполнить бросок в течение 3 секунд.

Бросок считается выполненным, как только мяч покинул руку игрока, выполняющего бросок.

Игрок, выполняющий бросок, не имеет права вновь касаться мяча, пока мяч не коснулся другого игрока или ворот.

Судьи не должны исправлять неправильное расположение игроков защищающейся команды при выполнении начального броска, броска из-за боковой линии, свободного броска, если атакующие игроки не теряют преимущества при немедленном выполнении таких бросков.

Пояснение к правилу 16

Наказания

Игроки должны сознательно относиться к дисциплине как на игровой

площадке, так и вне её. Поэтому, если к игроку был применён неправильный, грубый или неспортивный приём другим игроком, он не должен отвечать на него тем же. Любая попытка ответить грубостью должна быть обязательно наказана судьями, чтобы исключить возможность конфликтов. Запрещать грубые и опасные приёмы - значит бороться за предотвращение травм и несчастных случаев. Все указания судей игроками должны выполняться беспрекословно. Игроки не имеют права высказывать своё несогласие. Если игрок получил предупреждение, то далее следует прогрессивное наказание, т.е. 2-минутное удаление и т.д.

Предупреждение должно быть вынесено:

- при таких нарушениях правил по отношению к сопернику, которые должны наказываться прогрессивно:
- при нарушении правил во время выполнения броска соперником;
- за неспортивное поведение игрока или официального лица команды.

Игрок не может получить более одного предупреждения, а команда в целом – не более трех предупреждений. После этого возможным наказанием должно быть, по крайней мере, 2-х минутное удаление. Игрок, получивший 2-минутное удаление, не может затем получить предупреждение.

Официальные лица одной команды могут получить вместе не более одного предупреждения.

Предупреждение судья объявляет путем предъявления желтой карточки (жест 13) игроку или официальному лицу, которую должен зрительно зафиксировать и секретариат судейского столика и сделать соответствующую отметку в протоколе игры.

Удаление на 2 мин является адекватным наказанием за:

- нарушение правил замены, когда дополнительный игрок выходит на игровую площадку, или когда игрок вмешивается в игру, находясь в зоне замены;
- нарушения правил и/или неспортивное поведение игрока, если его команда уже имеет максимальное количество предупреждений;

- неспортивное поведение официального лица команды, если одно из этих лиц ранее уже получило предупреждение;

- неспортивное поведение игрока или официального лица команды;

- как следствие дисквалификация игрока или официального лица команды.

Все официальные лица команды вместе могут получить только одно 2-минутное удаление. Когда официальное лицо наказывается 2-минутным удалением, то это лицо имеет право оставаться в зоне замены команды и исполнять свои функции, но состав команды на игровой площадке уменьшается на одного игрока в течение 2 мин.

После объявления тайм-аута судья должен с помощью жеста 14 четко показать факт удаления игроку или официальному лицу, а также судейскому столику.

Отсчет времени удаления ведется с момента свистка судьи на возобновление игры.

Удаление на 2 мин переносится на второй тайм игры, если оно не закончилось к концу первого тайма. Это правило действует и в дополнительное время игры. Если время удаления игрока не истекло к моменту окончания дополнительного времени, то он в дальнейшем не имеет права участвовать, например, в выполнении 7-метровых бросков.

Время удаления всегда равно 2 минутам игрового времени. Третье удаление одного и того же игрока автоматически приводит к дисквалификации.

Дисквалификация является адекватным наказанием за:

- особо опасные, чрезвычайно агрессивные или крайне неосторожные действия;

- грубое неспортивное поведение и экстремальное неспортивное поведение игрока или официального лица на площадке или за ее пределами;

- неспортивное поведение одного из официальных лиц команды после того, как в ходе игры они вместе уже получили и предупреждение, и 2-х минутное удаление;

- третье удаление одного и того же игрока на 2 мин;
- значительное или повторяющееся неспортивное поведение в ходе выполнения 7-метровых бросков по окончании игры.

После объявления тайм-аута судья должен четко показать факт дисквалификации виновному игроку или официальному лицу поднятием красной карточки (жест 13), а также судейскому столику.

Дисквалификация всегда действует до конца игрового времени. Дисквалифицированный должен немедленно покинуть игровую площадку и зону замены. После этого он не должен иметь каких-либо контактов с командой.

Дисквалификация всегда сопровождается 2-минутным удалением. Это означает, что численный состав команды на игровой площадке на 2 мин сокращается на одного игрока. Команде, однако, разрешается снова увеличить число игроков на площадке по истечении времени удаления.

Если судьи оценили совершенное действие игрока как особо опасное, крайне неосторожное, умышленное, злонамеренное или как экстремальное неспортивное поведение, то в этих случаях дисквалификация требует предоставление в вышестоящие инстанции рапорт о случившемся. Сразу после принятия решения о подаче рапорта судьи должны поставить об этом в известность «официального представителя» команды и инспектора матча.

Под игровым временем в Правилах понимается и дополнительное время игры, и тайм-ауты, и все перерывы между таймами, и остановка времени игры, и время всех дополнительных процедур (таких как, серии 7-метровых бросков). В ходе дополнительных процедур судьи должны понимать, что наказания на время (2-минутные удаления) являются бессмысленными и любые случаи грубого или повторяющегося неспортивного поведения подлежат дисквалификации и потере игроком права на участие в процедурах.

Нарушения вне игрового времени со стороны игрока или официального лица команды в помещении, где проводится игра, наказываются следующим образом:

перед игрой:

а) при неспортивном поведении – предупреждением;

б) при грубом неспортивном поведении или экстремальном неспортивном поведении – дисквалификацией виновного, но команде разрешается начать игру с 14-ю игроками и 4-мя официальными лицами. Дисквалификация перед игрой не влечет за собой 2-минутного удаления.

Приведенные наказания за нарушения до игры могут быть применены и в любое время в ходе игры после того, как будет установлено, что виновный в совершении нарушения правил (но не уличенный в этом до игры) принимает участие в игре.

после игры:

с) подачей судьями письменного рапорта.

Пояснение к правилу 17

Судьи

На каждую игру назначаются два судьи, имеющие равные полномочия. В проведении игры им помогают секретарь и секундометрист. Судьи обязаны наблюдать за поведением игроков с момента их прибытия на место проведения соревнований и до момента, пока они не покинут спортооружение.

До начала игры судьи должны проверить состояние игровой площадки, ворот и мячей. Судьи выбирают какой мяч будет использован в игре, второй мяч в процессе всей игры находится на судейском столике и может быть использован в случае непредвиденных обстоятельств (прокол, разрыв основного мяча и т.д.).

Кроме того, судьи должны проверить соответствие правилам формы игроков, протокол игры и экипировку игроков, оснащение зоны замены запасных игроков, соответствие количества игроков и официальных лиц в зоне замены принятыми ограничениям, а также присутствие и подпись в протоколе

официального представителя каждой команды. Любые несоответствия правилам должны быть устранены.

Предигровая жеребьевка проводится одним из судей в присутствии другого судьи и «официального представителя» каждой команды или другого официального лица команды, или игрока (например, капитана команды), которые являются полномочными представителями «официального представителя» каждой команды.

В принцип игра должна проводиться одними и теми же судьями. Они обязаны следить за соблюдением правил игры и наказывать за их нарушение. Если один из судей не может продолжить судейство игры, второй судья продолжает игру один.

В начале игры один из судей занимает позицию «судьи в поле» в стороне и позади команды, которая получила право на начальный бросок с центра поля. Этот судья и даёт свисток на начало игры. Другой судья в начале игры занимает позицию «судьи у ворот» защищающейся команды. Если защищающаяся команда перехватывает мяч, «судья у ворот» становится «судьей в поле». Во время игры судьи должны периодически меняться сторонами игровой площадки.

Если оба судьи фиксируют нарушение правил и согласны относительно команды, которая должна понести наказание, но их мнения различны по степени строгости наказания, то всегда назначается более строгое наказание.

Если оба судьи фиксируют нарушение правил или, если мяч покинул игровую площадку, а судьи имеют разные мнения относительно того, какой команде следует отдать мяч, то принимается совместное судейское решение, достигнутое после краткой консультации друг с другом. Если судьям не удастся достичь соглашения, то принимается решение «судьи в поле».

Тайм-аут для консультации обязателен. После консультации друг с другом судьи четко показывают необходимый жест и игра возобновляется по свистку.

Оба судьи несут ответственность за ведение счёта голов, также

фиксируют в специальной карточке предупреждения, удаления и дисквалификации. Они отвечают за контроль игрового времени. Если возникают сомнения, то судьи принимают совместное решение.

Решения, принятые судьями на основании их видения данной игровой ситуации, являются окончательными.

Судьи несут ответственность за правильное заполнение протокола матча после игры. Дисквалификации должны быть кратко зафиксированы в протоколе матча.

По окончании игры могут быть поданы протесты, если принятые судьями решения противоречат правилам.

Право обращаться к судьям во время игры имеет право только «официальный представитель» команды.

Судьи имеют право временно прерывать или прекращать игру.

До принятия окончательного решения о прекращении игры судьи должны использовать все возможности для ее продолжения.

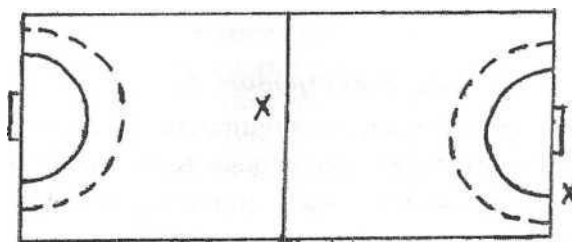
Судьи несут ответственность за судьбу каждого матча, т.к. ошибочное, несправедливое решение может испортить матч и отразиться на конечном результате. Судьи должны с уважением, корректно относиться к игрокам, тренерам, зрителям и соблюдать высокую культуру поведения на площадке. Правила игры и честное отношение к своим обязанностям - основа всех действий судьи.

Судьи и инспекторы имеют право использовать электронные средства связи для общения между собой во время игры. Правила использования таких средств определяют соответствующие федерации.

Расположение гандбольных арбитров на игровой площадке

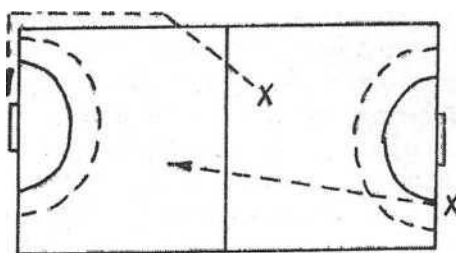
1. *При начале игры или после взятия ворот*

Один из судей располагается в центре площадки и даёт сигнал на начало игры, другой располагается за линией ворот обороняющейся команды.



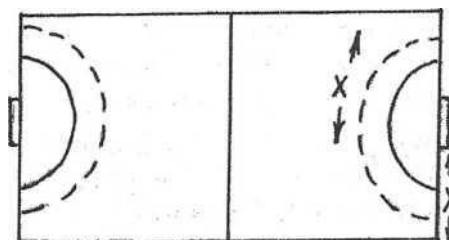
2. *При контратаке*

Судья в поле уходит за боковую линию и, передвигаясь спиной к линии ворот, постоянно контролирует игру. Другой судья движется позади атакующей команды.



3. *При позиционном нападении*

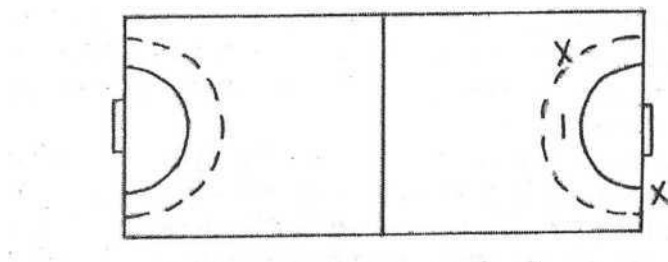
Судья в поле располагается позади атакующей команды на расстоянии 1 — 1,5 м и контролирует игру нападающих и защитников. Другой судья располагается по диагонали за линией ворот и контролирует игру на линии ворот и игру вратаря.



4. *При 7-метровом броске*

Судья в поле располагается напротив 7-метровой отметки со стороны

бросающей руки игрока, выполняющего 7-метровый бросок, другой судья - за линией ворот по диагонали.



Пояснение к правилу 18

Секретарь игры и секундометрист

Качество судейского обслуживания матча целиком зависит от взаимодействия судей в поле с секретариатом судейского столика. Судьи в поле, постоянная судейская пара, а секретариат постоянно меняется т.к. игры проходят в разных городах, это зависит от ранга соревнований, места проведения и т.д., поэтому к судейскому столику предъявляют высокие профессиональные требования. Так, начиная игру, судья в поле поднимает руку, ожидая от секундометриста ответного жеста. Поднятая рука секундометриста говорит не только о готовности судейского столика к работе, но и о соблюдении правил гандбольного матча на текущий момент.

Секундометрист имеет право поднять руку в ответ на аналогичное действие судьи в поле в случае, если:

- к моменту начала игры обе команды находятся на игровой площадке, а вратари - в своих вратарских;
- секретарю понятно, какой игрок получил предупреждение или удаление;
- после дисквалификации игрок покинул игровую площадку и зону замены.

Секундометрист отвечает за контроль игрового времени, времени тайм-

аутов и времени удаления оштрафованных игроков.

Секретарь проверяет списки игроков (технические заявки), ведёт протокол, контролирует выход игроков и т.д. Количество игроков и официальных лиц в зоне замены, правильность проведения замен игроков контролируется ими вместе, путём распределения зон ответственности.

В случае необходимости только судья-секундометрист может прервать игру (дать свисток или звуковой сигнал). При отсутствии в зале информационного табло секундометрист должен информировать о сыгранном времени или о том, сколько времени осталось до конца тайм-аута. Секундометрист также берёт на себя ответственность за подачу сигналов об окончании первого тайма и игры в целом. Если световое табло не оборудовано для показа времени удаления игрока, секундометрист обязан отобразить на карточке номер удалённого игрока и время окончания его удаления.

УКАЗАНИЯ ПО ЗАПОЛНЕНИЮ ПРОТОКОЛА

До начала встречи в протокол (рис. 4) должны быть внесены не более 14 игроков: их фамилии и имена, игровой номер каждого игрока по возрастающей или по убывающей: также должны быть внесены фамилии официальных лиц команды (не более 4). После проверки фамилий и номеров игроков официальные представители команд должны подписать протокол матча (их фамилии записаны в строках А и Б).

В течении матча секретарь вносит в протокол все необходимые данные проходящей игры. Предупреждения фиксируются в графе «П»: записывается минута, на которой игрок получил предупреждение (пример № 10 - 19-я минута). В графе 2' (удаления) фиксируется - минута и секунда (т.е. № 4 - 31-я мин. 58-я секунда). В графах «N», «Сч» и «Вр» записывается номер игрока, который забил гол, текущий счет и минута, на которой гол был забит. 7-метровые броски фиксируются в протоколе в графе «Сч» и обводятся (например, (6) – гол, (х) – мимо, (в) – вратарь отразил бросок). В графе «Г» (голы) записывается общее количество голов, заброшенных конкретным игроком

(пример №14 – 8/1, где 8 – общее количество голов, 1- количество забитых 7-метровых штрафных бросков).

После проверки правильности заполнения протокола его подписывают судьи, обслуживающие матч, и инспектор матча.

СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ



1.Заступ в площадь ворот



2.Ошибка ведения



3.Пробежка или удержание мяча более 3 сек.



4.Захват, удержание или толчок



5. Удар



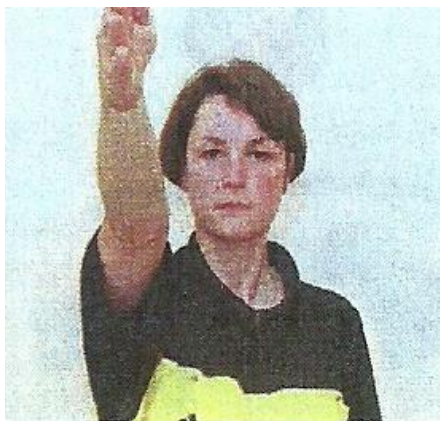
6.Ошибка нападающего



7.Бросок из-за боковой линии-направление



8.Бросок вратаря



9.Свободный бросок-направление



10.Несоблюдение дистанции 3-х метров



11.Пассивная игра



12.Гол



13.Предупреждение (жёлтая карточка)
Дисквалификация (красная карточка)



14.Удаление на 2 минуты



15.Разрешение для двух лиц, имеющих право участия в игре, выйти на игровую площадку во время тайм-аута



16.Предупреждающий жест за пассивную игру



17. Тайм-аут

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Гандбол. Правила игры / под ред. А.Л. Гречина, С.В.Кота. - Минск: Изд-во Междунар. федерации гандбола, 2002. - 80с.
2. Методические рекомендации для судей по гандболу/ сост.: Б.Н.Чеботарёв, В.Н.Грицевич. - Минск, 1996.
3. Гивер Н.Е. Организация и судейство соревнований по гандболу: метод. рек. / Н.Е. Гивер, М.Ф.Бура.-Гродно:ГрГУ,2008. - 43с.